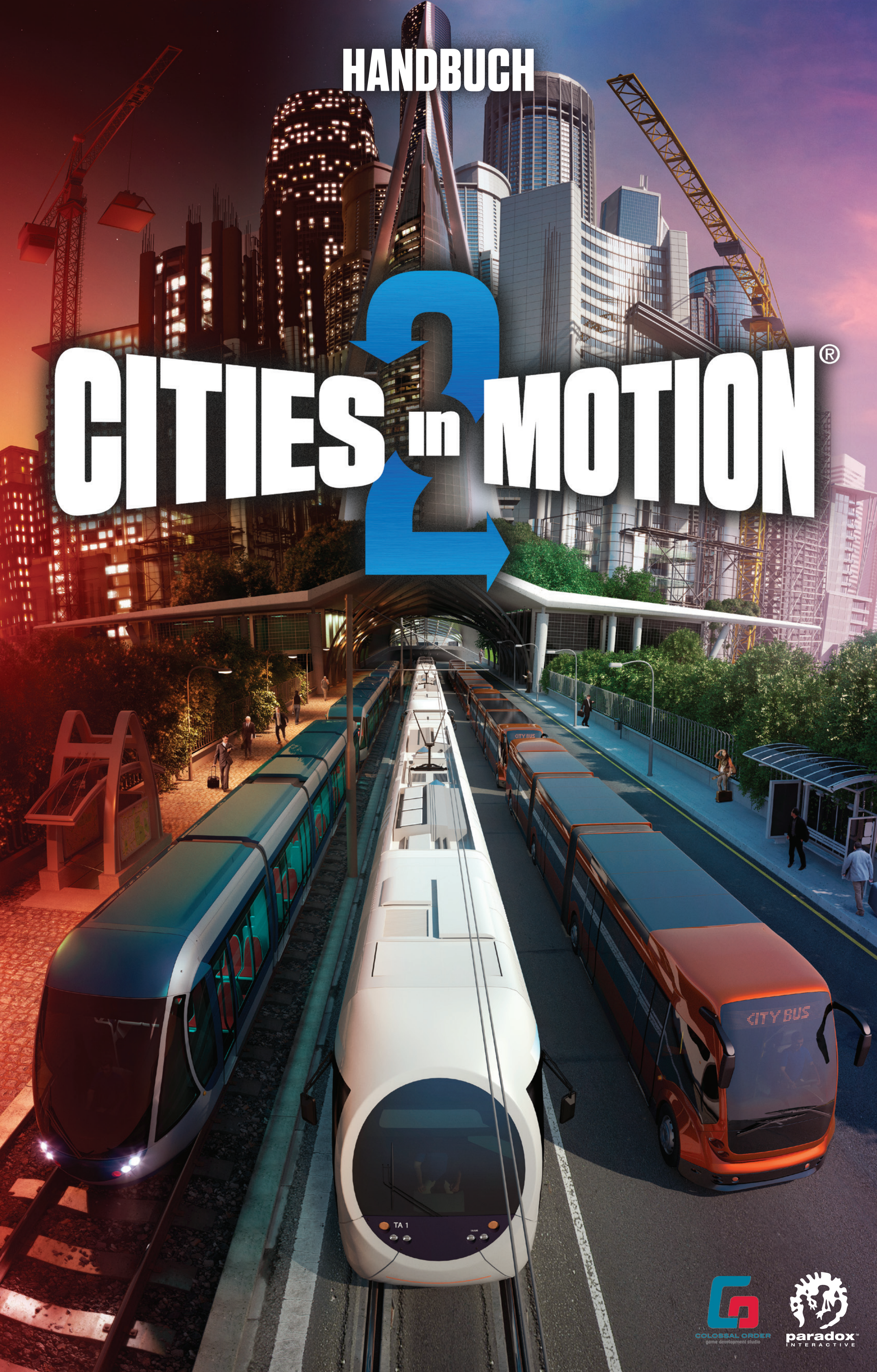
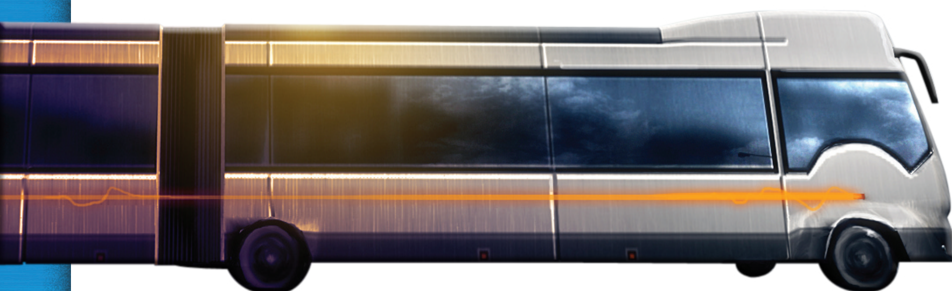

HANDBUCH
CITIES in MOTION 2
CITY BUS
TA 1
COLOSSAL ORDER
paradox
INTERACTIVE

TABLE OF CONTENTS



KURZANLEITUNG

Wählen Sie den Sandbox-Modus und eine Karte zum Spielen aus. Klicken Sie auf Start. Wählen Sie einen Firmennamen und ein Logo aus.

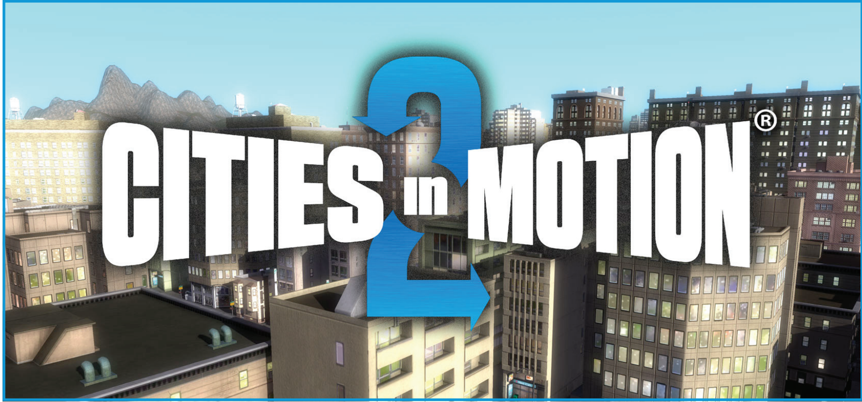
SO RICHTEN SIE EINE BUSLINIE EIN:

1 Öffnen Sie das Baumenü.
2 Wählen Sie einen Fahrzeugtyp aus.
3 Klicken Sie auf ein Depot des gewünschten Typs und platzieren Sie es an einer Straße. Sie können das Gebäude per Rechtsklick drehen.
4 Wenn für Ihren Fahrzeugtyp Gleise oder Oberleitungen erforderlich sind, platzieren Sie diese zuerst (unter „Straßen bauen“). Wählen Sie dann die Haltestelle oder Station im Menü „Gebäude bauen“ aus und platzieren Sie sie.
5 Öffnen Sie das Transportfenster.
6 Wählen Sie „Linien“ aus.
7 Klicken Sie in der Spalte des gewünschten Fahrzeugtyps auf „Neu erstellen“.
8 Klicken Sie auf „Haltestellen/Stationen hinzufügen“. Wählen Sie erst das Depot aus, dann die Haltestellen in der Reihenfolge, in der sie angefahren werden sollen. Wenn Sie alle Haltestellen ausgewählt haben, wählen Sie das Depot als Endhaltestelle aus.
9 Klicken Sie auf der Karte auf Ihr Depot.
10 Wählen Sie im Depotmenü „Fahrzeuge kaufen“ aus.
11 Sehen Sie im Linienfenster nach, wie viele Fahrzeuge für die Linie erforderlich sind, und kaufen Sie entsprechend viele oder mehr.
12 Fertig! Die Fahrzeuge verkehren nun automatisch nach dem Standardfahrplan.



EINFÜHRUNG

Willkommen bei **Cities in Motion 2: Moderne Zeiten**!



Cities in Motion 2: Moderne Zeiten folgt den Fußstapfen seines Vorgängers **Cities in Motion**. Das Spiel bietet große, lebendige Städte, in denen Sie Ihre Transportsysteme einrichten können; außerdem stehen Ihnen Städtebau-Elemente zur Verfügung, mit denen Sie die Spieltiefe noch steigern können. Es gibt einen neuen Tag-Nacht-Zyklus und Optionen zum Steuern der Fahrpläne. Viele verschiedene Fahrzeugtypen warten auf ihren Einsatz, und jede Entscheidung beeinflusst die wachsenden Städte – jedes Spiel ist anders und hat seine eigenen Herausforderungen.

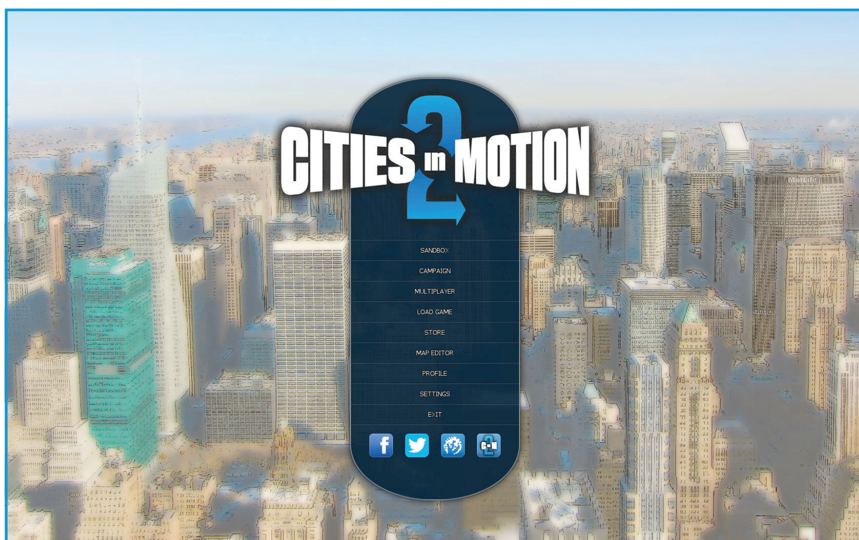
SYSTEMANFORDERUNGEN

MINDESTVORAUSSETZUNGEN: Das Spiel lässt sich bei annehmbarer Grafikqualität auf Systemen spielen, die mindestens den folgenden Spezifikationen entsprechen.

EMPFOHLENE VORAUSSETZUNGEN: Das Spiel lässt sich bei voller Grafikqualität und wünschenswerter Bildwiederholungsrate auf Systemen spielen, die mindestens den folgenden Spezifikationen entsprechen.

	MINDESTVORAUSSETZUNGEN	EMPFOHLENE VORAUSSETZUNGEN
BETRIEBSSYSTEM	Microsoft Windows XP/ Vista/7/8 oder OSX Snow Leopard 10.6.3	Microsoft Windows 7/8 oder OSX Snow Leopard 10.6.3 oder höher
PROZESSOR	2 GHz Dual Core	3 GHz Quad Core
SYSTEMARBEITS-SPEICHER	3 GB RAM	4 GB RAM
FESTPLATTENSPEICHER	2 GB	2 GB
GRAFIKKARTE	nVIDIA GeForce 8800, 512 MB RAM oder ATI Radeon HD 3850, 512 MB RAM	nVIDIA GeForce GTX460, 1 GB RAM oder AMD Radeon HD 6850, 1 GB RAM
DIRECTX	9 oder höher	
SOUND	Soundkarte und Lautsprecher	
WEITERE HARDWARE	Maus mit 3 Tasten, Tastatur	

HAUPTMENÜ



SANDBOX

Der Sandbox-Modus ist ein Freispielmodus. Sie können eine Karte aus der Liste auswählen und dann beliebig lange spielen. Wenn Sie ein neues Szenario der Kampagne durchgespielt haben, wird dessen Karte für den Sandbox-Modus freigeschaltet.

KAMPAGNE

Im Kampagnenmodus übernehmen Sie verschiedene Aufgaben in Ihrer Hauptstadt, und gelegentlich brauchen auch kleinere Städte Ihre Hilfe. Wenn Sie ein Szenario durchgespielt haben, ist die entsprechende Karte im Sandbox-Modus verfügbar. Beim ersten Spielen wird Ihnen ein Tutorial angeboten. Wenn Sie das Tutorial später spielen möchten, können Sie es im Menü „Einstellungen“ starten.

MEHRSPIELER

Im Mehrspielermodus können Sie mit bis zu 6 anderen Personen spielen. Es gibt zwei Mehrspielermodi: Im Wettbewerbsmodus treten Sie gegeneinander an, und im Co-op-Modus spielen Sie gemeinsam und errichten die Transportsysteme zusammen. Außerdem können auch Teams gegeneinander antreten. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Mehrspieler“.

SPIEL LADEN

Mithilfe der Funktion „Spiel laden“ können Sie auf Ihre Spielstände zugreifen. Die Spielstände sind mit einem Zeitstempel versehen, so dass Sie den gesuchten Spielstand unkompliziert finden können. Wenn Sie einen Spielstand löschen möchten, klicken Sie auf das X neben seinem Namen.

KARTENEDITOR

Mit dem Karteneditor können Sie Ihre eigenen Städte erstellen. Die mit dem Editor erstellten Städte finden Sie im Sandbox-Modus.

PROFIL

Ihr Firmenprofil mit Namen, Farben und Logo. Dieses Profil wird sowohl in Einzelspielerspielen als auch in Online-Mehrspielerspielen verwendet. Sie können die Einstellungen Ihrer Firma jederzeit ändern. Im Profil werden außerdem verschiedene Statistiken zu Ihrem Spiel erfasst.

EINSTELLUNGEN

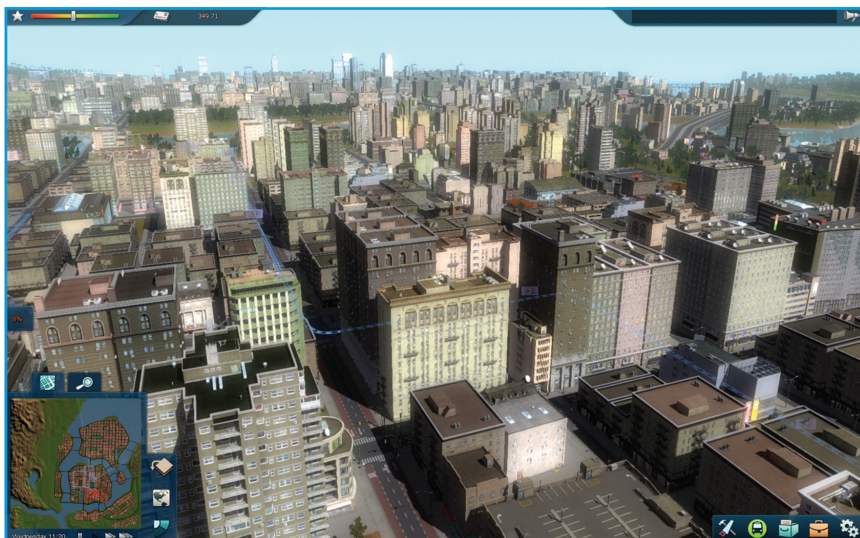
Hier können Sie die Spieleinstellungen an Ihr System und Ihren Spielstil anpassen. Es sind eigene Registerkarten für Grafik-, Audio-, Steuerungs- und verschiedene Einstellungen vorhanden.

VERLASSEN

Hiermit beenden Sie das Spiel.



BENUTZEROBERFLÄCHE



Zum Spielen müssen Sie ein paar Dinge über die Benutzeroberfläche wissen. Gehen wir durch die Elemente, die Ihnen auf dem Bildschirm angezeigt werden.

ANSICHT VERSCHIEBEN

Bewegen Sie sich mit den Tasten W, A, S und D durch Ihre Stadt. Mit den Pfeiltasten können Sie die Ansicht drehen und kippen. Zoomen Sie die Ansicht mit dem Mausrad heran oder weg. Wenn Sie die mittlere Taste bzw. das Mausrad gedrückt halten und die Maus vor und zurück bewegen, können Sie die Kamera kippen.

ANSEHEN UND GELD

Oben rechts auf dem Bildschirm werden Ihr aktuelles Ansehen und Ihre Finanzlage angezeigt. Das Ansehen zeigt, wie beliebt Ihre Firma bei den Bürgern ist und wie wahrscheinlich sie Ihre Dienste in Anspruch nehmen werden. Mit einem Klick auf die Ansehensleiste öffnen Sie die Darstellung Ihres Ansehens in den einzelnen sozialen Gruppen. Das Ansehen ist ein wichtiger Faktor. Sie können es erhöhen, indem Sie Ihre Angestellten zufriedenstellen, die Wartezeiten an den Haltestellen kurz gestalten, Ihre Kredite zügig abzahlen und Ihre Flotte in Schuss halten. Auch mit dem Erfüllen von Aufgaben und Petitionen erhöhen Sie Ihr Ansehen. Verschlechtert sich dagegen beispielsweise Ihre finanzielle Lage, müssen Ihre Kunden lange an den Haltestellen warten, gibt es häufig Pannen oder reißen Sie städtische Einrichtungen ab, schadet dies Ihrem Ansehen.



WERKZEUGMENÜ

Hier finden Sie ein Baumenü. Unter jedem Fahrzeugtyp finden Sie die entsprechenden Gebäude. Zunächst haben Sie nur wenige Möglichkeiten, doch im Spielverlauf kommen weitere hinzu.

GEBÄUDE ERRICHTEN

Die Infrastruktur der verschiedenen Fahrzeuge ist in manchen Hinsichten unterschiedlich. Manche Fahrzeuge können nur auf Gleisen fahren, andere brauchen Rundstrecken oder Schleifen, bei wieder anderen werden einfach Haltestellen im gewünschten Abstand platziert. Alle Linien starten und enden bei einem Depot für den entsprechenden Fahrzeugtyp.

BUS-INFRASTRUKTUR

Platzieren Sie Haltestellen entlang der gewünschten Route. Die Busse wählen automatisch die beste Route zwischen den Haltestellen aus, daher können Sie die Positionen frei wählen.

O-BUS-INFRASTRUKTUR

O-Busse werden elektrisch betrieben und benötigen eine Oberleitung. Sie können die Leitungen und Haltestellen in beliebiger Reihenfolge platzieren. Achten Sie darauf, dass sich die Haltestellen dicht bei den Oberleitungen befinden, damit die Fahrzeuge einfach zu erreichen sind.

STRASSENBAHN-INFRASTRUKTUR

Straßenbahnen fahren auf Gleisen. Sie können Haltestellen und Gleise in beliebiger Reihenfolge platzieren, benötigen jedoch beide Elemente. Gestalten Sie die Route ringförmig, verwenden Sie Endstation-Depots oder Wendeschleifen, damit die Haltestellen möglichst gut von den Straßenbahnen erreicht werden können. Achten Sie bei Rundstrecken mit nur einer Linie darauf, die Haltestellen nur auf einer Gleisseite zu platzieren.

U-BAHN-INFRASTRUKTUR

U-Bahnen können ebenerdig, auf Hochgleisen oder unterirdisch fahren. Ein Gleis kann auch zwischen den Ebenen wechseln. Bauen Sie dazu Segmente auf den gewünschten Ebenen, die verbindenden Gleisstücke rasten dann automatisch eine Ebene höher oder tiefer ein. Wechseln Sie die Bauebene mit den Bild auf-/Bild ab-Tasten. Die Stationen rasten automatisch an den Gleisen ein und können auch in kurvigen Gleisabschnitten platziert werden. Eine Station kann von mehreren verschiedenen Linien verwendet werden. Dazu müssen Sie die Gleise nur an einem Punkt verbinden, damit die betreffenden Stationen angefahren werden können.

WASSERTAXI-INFRASTRUKTUR

Wassertaxis fahren Anleger am Ufer an. Dabei wird automatisch die beste Strecke ausgewählt, und Sie können die Anleger nach Wunsch platzieren. Verwenden Sie Zwischenstationen, um die Busse zu leiten.

HALTESTELLEN, STATIONEN UND DEPOTS AUSBAUEN

Sie können alle von Ihnen errichteten Gebäude ausbauen. Wenn eine Linie größere Haltestellen benötigt, rufen Sie das Baumenü auf, wählen eine größere Haltestelle aus und platzieren sie auf der vorhandenen Haltestelle, um diese auszubauen.

STRASSEN BAUEN

Hin und wieder benötigen Sie vielleicht eine neue Straße, um Strecken zu verkürzen oder neue Ziele zu erreichen. Im Straßenwerkzeug finden Sie zahlreiche Optionen für verschiedene Straßentypen, darunter Einbahnstraßen zur Kontrolle der Verkehrsflussrichtung und Hauptverkehrsstraßen mit Raum für Straßenbahngleise in der Mitte. Wenn Ihre Stadt attraktiv ist, erschienen neben Straßen mit Gehwegen automatisch Gebäude. Im Straßenbaumenü finden Sie außerdem Gleise für Straßen- und U-Bahnen sowie Oberleitungen für O-Busse.

OBJEKTE PLANIEREN

Mit dem Planierwerkzeug können Sie Gebäude abreißen und verkaufen. Dabei erhalten Sie für eigene Gebäude wie Haltestellen, Stationen und Gleisstücke einen Prozentsatz des Kaufpreises zurück. Wenn Sie eines Ihrer Gebäude planieren, wird es automatisch verkauft. Der Prozentsatz variiert je nach ausgewählten Spielschwierigkeitsgrad. Die Planierung von Stadtgebäuden hingegen kostet Geld und beeinträchtigt Ihr Ansehen.

ZONEN DEFINIEREN

Sie können Ihr Verkehrsnetzwerk mit verschiedenen Preiszonen ausstatten. Bis zu vier Zonen können mit verschiedenen Farben markiert werden. Verwenden Sie dazu das Zonendefinitionswerkzeug. Legen Sie dann im Wirtschaftsfenster die Fahrscheinpreise für die einzelnen Zonen fest.



TRANSPORTFENSTER

Im Transportfenster verwalten Sie Ihre Linien, Depots, Haltestellen, Fahrzeuge und alle weiteren Belange Ihres Nahverkehrsnetzes.

LINIEN

Jeder Fahrzeugtyp hat ein eigenes Fenster, in dem Ihre aktuellen Linien angezeigt werden. Hier können Sie auch neue Linien erstellen. Doppelklicken Sie auf eine Linie, um den Fahrplan und eine Haltestellenliste anzuzeigen. Klicken Sie auf „Neu erstellen“, um das Linienfenster zu öffnen und eine neue Linie einzurichten.

DEPOTS

Hier wird eine Liste Ihrer Depots in Spalten je nach Fahrzeugtyp angezeigt. Klicken Sie auf einen Depotnamen, um das Depotfenster zu öffnen. Hier finden Sie die von diesem Depot aus eingesetzten Fahrzeuge und Linien, und Sie können neue Fahrzeuge kaufen. Außerdem können Sie im Depotmenü das betreffende Depot ausbauen. Wenn Sie ein Depot umbenennen möchten, klicken Sie im Transportfenster darauf und wählen „Namen bearbeiten“ aus.

HALTESTELLEN UND STATIONEN

Hier werden alle Ihre Haltestellen und Stationen aufgelistet. Klicken Sie auf einen Namen, um das entsprechende Menü mit den Details anzuzeigen.

FAHRZEUGE

Hier werden alle Fahrzeuge in Ihrem Besitz aufgelistet. Klicken Sie auf einen Eintrag, um das Fahrzeug umzubenennen oder Zustand bzw. Eigenschaften anzuzeigen.



DATENFENSTER

KARTENDATEN

Hier finden Sie alle Daten, die auf der Karte angezeigt werden können. Sie lassen sich nach sozialen Gruppen und deren Aktivitäten filtern, indem die Gruppen in den Spalten ausgewählt werden. Bei der Verkehrsdichte können Sie den zu betrachtenden Zeitraum festlegen und sehen, welchen Einfluss beispielsweise eine neue Linie hat. Falls Sie die Informationen sichtbar lassen möchten, wenn Sie beispielsweise Haltestellen bauen, aktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.

DIAGRAMME

Hier finden Sie verschiedene Diagramme, die anzeigen, wie Ihre Firma sich entwickelt und was in der Stadt vor sich geht. Im Mehrspielermodus können Sie zu Vergleichszwecken auch die Diagramme der anderen Spieler sehen. Sie können mehrere Diagramme öffnen und die Fenster zum Vergleich frei auf dem Bildschirm platzieren.

FIRMEN

Das Firmenfenster ist im Mehrspielermodus besonders wichtig. Sie sehen Informationen zu Ihren Konkurrenten und deren Entwicklung.

WIRTSCHAFTSFENSTER

Im Wirtschaftsfenster können Sie Ihre Firma verwalten. Passen Sie Fahrscheinpreise an, nehmen Sie Kredite auf und organisieren Sie Werbekampagnen.

CASHFLOW

Hier sehen Sie, wie viel Geld Ihre Linien einbringen und was die Wartung Sie kostet.

KREDITE

Zum Investieren in teure Fahrzeugtypen können Kredite nützlich sein. Wenn Sie einen Kredit aufgenommen haben, zahlen Sie ihn in monatlichen Raten an die Bank zurück.

ANGESTELLTE

Hier können Sie die Gehälter Ihrer Angestellten festlegen. Gehälter haben einen großen Einfluss auf das System. Mit gutem Gehalt warten Fahrer eher auf sämtliche Fahrgäste; Wartungspersonal arbeitet motivierter und effizienter; Fahrscheinkontrolleure erwischen mehr Schwarzfahrer.

FAHRSCHEINPREISE

Sie können Ihren Fahrgästen verschiedene Fahrscheine anbieten. Einzelfahrscheine berechtigen zu einer Fahrt mit einer Linie. Zonenfahrscheine berechtigen zu Fahrzeugwechseln innerhalb der Zonen, in denen sie gültig sind; Fahrscheine mit mehreren Zonen sind entsprechend teurer. Verschiedene Farben verraten Ihnen, wie die Fahrscheinpreise den Fahrgästen gefallen. Grün und Hellgrün bedeuten, dass sie zufrieden bzw. sehr zufrieden sind; Gelb, Orange und Rot stehen hingegen für zu hohe Preise – dann erhalten Sie nicht die maximale Anzahl von Fahrgästen.



OPTIONEN

Wenn Sie auf „Optionen“ klicken, wird das Spiel pausiert. Im Optionsmenü können das Spiel speichern, Spielstände laden, Einstellungen anpassen und zum Hauptmenü wechseln.

SPIEL SPEICHERN

Hiermit speichern Sie den Spielfortschritt. Sie können die Spielstände benennen und mehrere Spielstände von einer Spielesitzung anlegen.

SPIEL LADEN

Hiermit laden Sie einen gespeicherten Spielstand. Alle Spielstände haben Namen, außerdem sehen Sie Datum und Uhrzeit der Erstellung, damit Sie Ihren aktuellen Spielstand sofort wiederfinden.

EINSTELLUNGEN

Hier können Sie die Spieleinstellungen an Ihr System und Ihren Spielstil anpassen. Sie können die gleichen Anpassungen wie im Hauptmenü vornehmen, ohne das Spiel zu verlassen. Es gibt separate Optionen für Grafik, Audio und Steuerung.

Die Einstellungen sind in vier Registerkarten unterteilt: Grafik, Audio, Steuerung und Verschiedenes.

GRAFIK

Legen Sie hier Auflösung, Detaildichte, Texturdetails und andere Einstellungen fest, von denen Aussehen und Systemleistung beeinflusst werden.

AUDIO

Ändern Sie hier Musik- und Umgebungslautstärke bzw. schalten Sie Musik und Umgebungsgeräusche aus.

STEUERUNG
Hier können Sie die Steuerung an Ihren Spielstil anpassen.

VERSCHIEDENES
Hier können Sie das Tutorial zurücksetzen und die Netzwerkeinstellungen für den Mehrspielermodus optimieren.

KARTE
Unten links auf dem Bildschirm finden Sie Ihre Karte. Sie können die ganze Stadt auf einmal anzeigen. Ihre Linien werden in entsprechenden Farben hervorgehoben. U-Bahn-Linien werden grün, Buslinien blau, Straßenbahnlinien rot, Wassertaxilinien gelb, Helikopterlinien violett angezeigt. Die Haltestellen sind auf den Linien verdickt dargestellt.

Unter der Datenansicht-Schaltfläche befindet sich die Untergrundansicht-Schaltfläche. Mit einem Klick darauf können Sie alle Untergrundstrukturen einschließlich Tunnel, U-Bahn-Stationen etc. anzeigen.

DATUM/UHRZEIT UND SPIELTEMPO
Unten links auf dem Bildschirm unter der Karte sehen Sie das aktuelle Datum und die Uhrzeit. Daneben befindet sich die Steuerung des Spieltempos. Sie können zwischen „Pause“, „Normal“, „Schnell“ und „Sehr schnell“ wählen. Gebäude können Sie auch bei pausiertem Spiel errichten. Sie können das Spieltempo auch mit den Nummerntasten 1-3 steuern und das Spiel mit der Leertaste pausieren. Verkehrsaufkommen und Transportbedarf sind von der Tageszeit abhängig. Die meisten Bürger gehen zwischen 8:00-10:00 Uhr vormittags zur Arbeit und kehren gegen 17:00 Uhr nach Hause zurück. Studenten haben andere Zeitpläne, und nach Feierabend sind viele Bürger zu Freizeitzwecken unterwegs. An Wochenenden gibt es keinen Berufsverkehr; Freizeitangebote werden dafür umso häufiger angefahren.

NEWSTICKER
Oben rechts auf dem Bildschirm finden Sie den Newsticker. Er informiert Sie über Ereignisse in der Stadt und auf der ganzen Welt. Die Nachrichten haben einen Farbcode: Rote Nachrichten betreffen Unfälle, Beschwerden und Betriebsstörungen in Ihrem Netzwerk; grüne Nachrichten betreffen Verfügbarkeiten zum Kauf und andere positive Veränderungen; Neues aus der Welt und kleinere Vorfälle werden weiß dargestellt. Wenn Sie auf eine Nachricht klicken, gelangen Sie zum Ort des Ereignisses. Wenn Sie zum Beispiel auf eine Nachricht über einen Brand klicken, wird Ihre Bildschirmansicht auf das brennende Gebäude zentriert.

MINIANSICHT
Unten rechts auf dem Bildschirm befindet sich die Miniansicht. Sie können Personen, Gebäude, Haltestellen, Stationen und Fahrzeuge überall in der Stadt zur Anzeige in der Miniansicht (Fernglasfenster) auswählen. Wenn Sie auf die Miniansicht klicken, wird die Bildschirmansicht sofort auf den entsprechenden Ort in der Stadt zentriert.

SPIELMODI

Es sind drei Hauptspielmodi verfügbar: Kampagne, Sandbox und Mehrspieler. Im Sandbox-Modus finden Sie eine offene Welt zum unbegrenzten Spielen ohne besondere Ziele vor. In der Kampagne gibt es eine Handlung und separate Szenarien zu verschiedenen Zeiten in verschiedenen Städten. Im Mehrspielermodus können Sie über das Internet entweder gemeinsam mit Ihren Freunden spielen oder gegen sie antreten.

KAMPAGNE

Die Kampagne besteht aus separaten Szenarien mit jeweils eigener Handlung und Ausgangssituation. Beim Durchspielen der Szenarien schalten Sie Städte für den Sandbox-Modus frei. Außerdem können Sie Szenarien wiederholen, die Sie im Szenario-Modus bereits abgeschlossen haben. Bei der Kampagne können Sie einen Namen, ein Logo und eine Farbe für Ihre Firma auswählen bzw. zufällige Einstellungen verwenden.

Die Kampagne hat ebenso wie Sandbox- und Mehrspielermodus drei Schwierigkeitsstufen: Arkade, Normal und Experte. Arkade ist eine einfache Schwierigkeitsstufe zum Bauen ohne herausfordernde Ziele. Normal ist die Basisschwierigkeitsstufe. Die Expertenstufe ist sehr herausfordernd und kommt dem Führen einer echten Firma recht nahe. Während der Kampagne erhalten Sie ein Hauptziel, das es zu erfüllen gilt, um mit dem nächsten Szenario fortzufahren, und kleine optionale Aufgaben, mit denen Sie Ihre Finanzen bzw. Ihr Ansehen aufbessern können.

TUTORIAL

In der Tutorialkarte, die beim ersten Spielstart geöffnet wird, werden die Spielgrundlagen anhand eines kurzen Szenarios vermittelt. Das Tutorial lässt sich jederzeit wiederholen – Sie finden es im Einstellungsmenü. Für das Erzielen von Erfolgen spielt das Tutorial keine Rolle.

SANDBOX

Die Städte, die Sie im Kampagnenmodus kennenlernen, werden für den Sandbox-Modus freigeschaltet. Auch Städte, die mit dem Karteneditor erstellt wurden, sind im Sandbox-Modus verfügbar. Sie können Startjahr, Startkapital, Schwierigkeitsgrad und Stadt sowie weitere Optionen frei wählen. Der Sandbox-Modus ist ein Freispielmodus. Die Städte ändern sich im Lauf der Zeit, und es erscheinen neue Fahrzeuge, aber Sie können so lange spielen, wie Sie möchten.

ONLINE-MULTIPLAYER

Wählen Sie „Spiel suchen“, um einem vorhandenen Spiel beizutreten, oder „Spiel hosten“, um ein neues Mehrspielerspiel zu erstellen. Bei der Spielesuche können Sie die Ergebnisse nach Spielmodus (Co-op, Wettkampf, Teamspiel etc.) sowie nach Anzahl der Spieler filtern, um ein geeignetes Spiel zu finden. Sie können auch eine IP-Adresse eingeben, um sich direkt mit einem Spiel zu verbinden. Zum Hosten eines Spiels müssen Sie Spielmodus und Anzahl der Spieler festlegen. Sie können unter verschiedenen Zielen als Ende eines Mehrspielerspiels auswählen. Sie können beispielsweise einen Firmenwert festlegen, der erreicht werden muss, um das Spiel zu gewinnen. Wenn Sie es kurz und rasant bevorzugen, wählen Sie ein Zeitlimit. Ausgedehnte, friedliche Spiele sind möglich, wenn Sie kein Zeitlimit wählen.

FAHRZEUGE

BUSSE

Busse sind in großen Städten die häufigsten Nahverkehrsfahrzeuge. Sie eignen sich gut für Kurzstrecken in dicht besiedelten Gegenden sowie für Langstrecken in weit entfernte Wohngebiete. Für Busse gilt als Faustregel: Je größer die Kapazität, desto geringer die Durchschnittsgeschwindigkeit. Mit Bussen können auch Fahrgäste zu Linien mit höherer Kapazität transportiert und isolierte Stadtteile an das Nahverkehrsnetzwerk angebunden werden.

STRASSENBAHNEN

Straßenbahnen fahren auf Gleisen. Sie sind umweltfreundlich, schnell und haben gute Fahrgastkapazitäten. Mit einem guten Gleissystem können sie außerdem leicht aus dem allgemeinen Verkehr herausgehalten werden. Straßenbahnen sind ein wichtiger Teil der städtischen Infrastruktur und zudem üblicherweise sehr profitabel.

U-BAHN

U-Bahn-Strecken können ebenerdig, auf Hochgleisen und auf drei Untergrundebenen gebaut werden. Sie sind unerlässlich zum Befördern großer Fahrgastmengen bei geringen Betriebskosten. Der Bau der erforderlichen Infrastruktur ist zwar teuer, aber der Betrieb ist günstig, und U-Bahnen ziehen viele Fahrgäste an. U-Bahnen sind die beste Möglichkeit zur Anbindung großer Vororte an das Stadtzentrum.

O-BUSSE

O-Busse funktionieren ähnlich wie normale Busse, werden jedoch mit Elektrizität statt mit Kraftstoff betrieben. Sie benötigen Oberleitungen und sind deutlich umweltfreundlicher als herkömmliche Busse.

WASSERTAXIS

In vielen Städten gibt es Wasserstraßen oder Küsten, so dass es nahe liegt, Wasserflächen für den Verkehr zu nutzen. Wassertaxis haben hohe Fahrgastkapazitäten, sind aber eher langsam.

HALTESTELLEN UND STATIONEN

Je nach den Bedürfnissen Ihrer Kunden sind viele unterschiedliche Haltestellen und Stationen verfügbar. Manche Stationen sind für Fahrgäste attraktiver, haben aber auch höhere Wartungskosten. Treffen Sie Ihre Auswahl sorgfältig. Wenn Sie beispielsweise in dünn besiedelten Gebieten teure Haltestellen bauen, wird das Ihre Profite beeinträchtigen. Sie können ihre Haltestellen und Stationen wahlweise gegen Gebühr modernisieren.



FAHRPLÄNE UND TAG-NACHT-ZYKLEN



Cities in Motion 2: Moderne Zeiten hat durch die Fahrpläne eine neue Dimension. Die Stadt durchlebt Tage und Nächte, und der Transportbedarf schwankt entsprechend. Die meisten Bürger gehen zwischen 8:00-10:00 Uhr vormittags zur Arbeit und kehren gegen 17:00 Uhr nach Hause zurück oder gehen Freizeitaktivitäten nach.

Sie können die Fahrpläne im Transportfenster auf der Registerkarte „Linien" anpassen. Klicken Sie dazu auf die gewünschte Linie und wählen Sie im Linienfenster „Fahrplan bearbeiten" aus. Es gibt separate Fahrpläne für Werktage, für Sonn- und Feiertage sowie für den Berufsverkehr. Außerdem können Sie eigene Fahrpläne erstellen. Wählen Sie einen Fahrplan aus und ändern Sie Start- und Endzeiten sowie Intervalle nach Wunsch. Sie können verschiedene Fahrzeuge im Depot unterbringen und festlegen, dass Fahrzeuge einer bestimmten Größe von einer Linie bevorzugt werden, allerdings werden verfügbare Fahrzeuge bei Bedarf auf alle Fälle eingesetzt, damit die Kunden zufrieden bleiben.

STARTZEIT

Beginn des 24-Stunden-Zyklus, in dem der Fahrplan gilt.

ENDZEIT

Ende des 24-Stunden-Zyklus.

INTERVALL

Häufigkeit, mit der die Fahrzeuge eingesetzt werden. Je kürzer das Intervall, desto mehr Fahrzeuge bedienen die Strecke.

SOZIALE GRUPPEN

In einer Stadt wohnen und arbeiten viele unterschiedliche Menschen. Manchmal möchten sie auch einkaufen oder ins Kino gehen. Zu allem benötigen Sie Ihre Transportdienstleistungen. Die sozialen Gruppen unterscheiden sich vor allem darin, wie sie ihr Geld ausgeben und welche Orte sie wahrscheinlich aufsuchen.

ARBEITER

Arbeiter sind hauptsächlich in Fabriken oder mit anderen physischen Arbeiten beschäftigt. Sie können für den Nahverkehr nicht viel ausgeben, haben jedoch meist auch kein eigenes Auto, weswegen sie das Nahverkehrsnetz bevorzugen, sofern sie damit einfach an ihre täglichen Ziele gelangen können. Arbeiter bewegen sich überwiegend innerhalb der Stadt, um zwischen Wohnung und Arbeitsstätte zu pendeln.

ANGESTELLTE

Angestellte arbeiten hauptsächlich in Büros, Geschäften und Ämtern. Ihre Gehälter sind etwas höher als die der Arbeiter, folglich sind die Fahrscheinpreise nicht ganz so wichtig, dafür jedoch Tempo und Zuverlässigkeit. Wie Arbeiter sind Angestellte vorwiegend mit der Arbeit beschäftigt; Einkaufen und Freizeitattraktionen haben einen geringen Stellenwert.

GESCHÄFTSLEUTE

Geschäftsleute sind sozusagen die Oberschicht: Firmenchefs, Ärzte, Anwälte und Bankmitarbeiter beispielsweise. Sie haben viel Geld und besitzen meist eigene Autos. Preise sind ihnen unwichtig, sie legen nur Wert darauf, ihr Ziel schnell und angenehm zu erreichen.

STUDENTEN

Wo es eine Universität gibt, gibt es auch Studenten. Diese haben üblicherweise keine eigenen Autos, gehen jedoch lieber zu Fuß, als das teure Nahverkehrssystem zu nutzen, es sei denn, Zwischen ihren Unterkünften, der Universität und beliebten Freizeiteinrichtungen gibt es eine günstige Verbindung.

TOURISTEN

Touristen möchten die Stadt sehen und haben im Urlaub Geld auszugeben. Was Preise betrifft, sind sie nicht wählerisch, solange sie sich amüsieren können. Touristen wohnen stets in Hotels und benötigen keinerlei Verbindungen zu Arbeitsstätten.

RENTNER

Rentner als das Salz der Erde verschwenden ihre karge Rente nicht an Autos. Sie sind langsame Fußgänger und bevorzugen in Nahverkehrsfahrzeugen die Sonderplätze. Rentner müssen nicht zur Arbeit. Auf ihrem Programm stehen eher Behördengänge, Lebensmitteleinkäufe, Rentnertreffen in Kirchen und Parkspaziergänge.

KARTENEDITOR



Die Arbeiten mit dem Karteneditor lassen sich in drei Phasen einteilen: Landschaftsplanung, Bau und Dekoration. Wählen Sie zunächst aus, ob Sie eine vorhandene Karte verwenden oder eine neue erstellen möchten.

WERKZEUGE

INFOWERKZEUG

Mit dem Infowerkzeug können Sie festlegen, wie viele Bürger durchschnittlich Autos besitzen. Damit lassen sich Verkehrsdichte und Schwierigkeit der Neukundengewinnung für den Spieler beeinflussen.

GELÄNDEWERKZEUG

Mit dem Geländewerkzeug können Sie das Gelände bearbeiten. Unter „Erstellen“ finden Sie verschiedene Filter, mit denen sich die Geländeerzeugung steuern lässt. Auf der Registerkarte „Texturierung“ finden Sie alle verschiedenen Texturen, die Sie auf Ihrer Karte verwenden können. Unter „Bearbeiten“ finden Sie Werkzeuge zum Platzieren von Bäumen und anderen Requisiten, zum Hinzufügen von Wasser und zum Bearbeiten der Geländehöhe.

STRASSENWERKZEUG

In **Cities in Motion 2** gibt es verschiedene Straßentypen, mit denen Sie unterschiedlichen Verkehrsdichten gerecht werden können. Sie können wahlweise einfach das Gelände nach Wunsch gestalten und direkt mit dem Spiel beginnen. Bei ausgefeilten Karten benötigen Sie Straßen. Die verfügbaren Straßen entsprechen denen im Spiel.

PLATZIERUNGSWERKZEUG

Gebäude bedeuten Unterkünften und Arbeitsstätten für die Bürger. Die Gebäudezahl einer Stadt beeinflusst die Bevölkerungszahl – große Städte haben mehr Einwohner als kleine. Sie können nach Wunsch Gebäude platzieren (einige besondere Gebäude werden nicht automatisch generiert und können nur platziert werden, beispielsweise Sportstadien), doch ab Spielstart ziehen automatisch Bürger in Ihre Stadt. So haben Sie mehr Möglichkeiten: Bauen Sie entweder eine voll funktionsfähige Stadt mit sämtlichen Gebäuden, oder bauen Sie nur die Straßen und lassen Sie die Stadt durch das Spiel entstehen.

Mit dem Platzierungswerkzeug können Sie Gebäude manuell platzieren. Sie können die wichtigsten Gebäude platzieren und danach „Gebäude erzeugen" auswählen, um die Stadt automatisch mit Gebäuden zu füllen, die für ausbalancierte Verhältnisse sorgen (so dass es beispielsweise eine den Wohnungen angemessene Anzahl von Arbeitsplätzen gibt). Aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Erstellte Gebäude behalten", um platzierte Gebäude zu erhalten, oder deaktivieren Sie es, damit sich das Stadtbild ändert.

BULLDOZERWERKZEUG

Mit dem Bulldozerwerkzeug können Sie Objekte von der Karte entfernen.

EINSTELLUNGEN

TASTENKÜRZEL UND SPIELSTEUERUNG

PRIMÄRE WERKZEUGAKTION	Linke Maustaste
SEKUNDÄRE WERKZEUGAKTION	Rechte Maustaste
AUF HÖHERER EBENE ERRICHTEN	Seite nach oben
AUF NIEDRIGERER EBENE ERRICHTEN	Seite nach unten
OBJEKT GEGEN DEN UHRZEIGERSINN DREHEN	Bindestrich (-) oder Ziffernblock-Minus
OBJEKT IM UHRZEIGERSINN DREHEN	Plus (+) oder Ziffernblock-Plus
KAMERA MIT MAUS DREHEN	Mittlere Maus- oder linke ALT-Taste
KAMERA NACH LINKS DREHEN	Pfeil nach links
KAMERA NACH RECHTS DREHEN	Pfeil nach rechts
KAMERA NACH OBEN DREHEN	Pfeil nach oben
KAMERA NACH UNTEN DREHEN	Pfeil nach unten
KAMERA MIT MAUS BEWEGEN	Linke STRG-Taste
HERANZOOMEN	Mausrad nach oben oder Q
WEGZOOMEN	Mausrad nach unten oder E
SCHWENKEN	Mittlere Maustaste
KAMERA NACH LINKS BEWEGEN	A
KAMERA NACH RECHTS BEWEGEN	D
KAMERA NACH VORNE BEWEGEN	W
KAMERA NACH HINTEN BEWEGEN	S
KAMERA ZENTRIEREN	C
KAMERA SCHNELLER BEWEGEN	Linke Umschalttaste
PAUSE	0 oder Leertaste
NORMALES SPIELTEMPO	1
HOHES SPIELTEMPO	2
SEHR HOHES SPIELTEMPO	3
NACHRICHTENFENSTER EINBLENDEN	T
BILDSCHIRMFOTO AUFNEHMEN	F8

MITWIRKENDE

MITWIRKENDE COLOSSAL ORDER

PRODUKTION
Mariina Hallikainen

TECHNISCHE LEITUNG
Antti Lehto

ZUSÄTZLICHE PROGRAMMIERUNG
Damien Morello

LEITUNG DESIGN
Karoliina Korppoo

ZUSÄTZLICHES DESIGN
Toni Hollming

KARTENDESIGN
Antti Lehto
Henri Haimakainen

GRAFISCHE LEITUNG
Antti Isosomppi

GRAFIKEN
Henri Haimakainen
Tuuli Juntunen
Tony Kihlberg
Janne Pitkäkangas
Hans Zenjuga
Ulysses Graphics

ANIMATION
Suvi Salminen

SOUND UND MUSIK
Olli Perttula
Huumos

BESONDERER DANK
... an die Familien und Freunde der Entwickler
... an die Paradox Plaza-Community
... an alle Spieletester für die tollen Rückmeldungen!

MITWIRKENDE PARADOX INTERACTIVE
Produktionsteam – Cities in Motion 2

SPIELPRODUKTION
Jakob Munthe

HERSTELLUNGSLEITUNG
Jörgen Björklund

PRODUKTIONSLEITUNG
Mattias Lilja

VERTRIEB
Reena Miranda

TECHNISCHE PRODUKTION
Daniel Kallin

JUNIORENTWICKLUNG BACKEND
Samuel Haggren

PARADOX INTERACTIVE

GESCHÄFTSLEITUNG
Fredrik Wester

KAUFMÄNNISCHE LEITUNG
Andras Vajlok

AUSFÜHRENDE STELLVERTRETENDE VERTRIEBSLEITUNG
Reena M. Miranda

VIZEPRÄSIDENT GESCHÄFTSENTWICKLUNG
Shams Jorjani

AUSFÜHRENDE STELLVERTRETENDE PRODUKTIONSLEITUNG
Mattias Lilja

MARKETINGLEITUNG
Susana Meza Graham

PRODUKTIONSLEITUNG
Gordon Van Dyke

SPIELPRODUKTIONSLEITUNG
Joe Fricano

HERSTELLUNGSLEITUNG
Andreas Renström

SENIOR PRODUCER UND HÜBSCHER KERL
Jörgen Björklund

SPIELPRODUKTION
Robin Cederholm

MARKENMANAGEMENT
Jakob Munthe

SPIELPRODUKTION, WEITERE
Staffan Berglén
Karl Leino
Ina Bäckström

QUALITÄTSSICHERUNG PRODUKTION
Erika S. Kling

LEITUNG QUALITÄTSSICHERUNG
Artur Foxander

QUALITÄTSSICHERUNG, WEITERE
Niklas Lundström

TESTER
Johan Dorell
Niklas Ivarsson
Anna Jenelius
Morgan Söderkvist
Tobias Viklund

ENTWICKLUNGSLEITUNG
Daniel Kallin

ENTWICKLUNG
Samuel Haggren

LEITUNG PR-MANAGEMENT
Petra Tell

MARKETINGMANAGEMENT
Daniela Sjunnesson

STREAMING-PRODUKTION
Matthijs Hoving

TRAILER- UND VIDEOPRODUKTION
Steven Wells

EVENTMANAGEMENT
Jeanette Bauer

COMMUNITYMANAGEMENT
Björn Blomberg

COMMUNITYSUPPORT
John Rickne

SUPPORT
Johannes Bengtsson

VERTRIEBSPARTNER
Andrew Ciesla
Jason Ross
Don Louie

VERWALTUNGSLEITUNG
Lena Blomberg

FINANZEN UND BUCHHALTUNG
Emilia Hanssen

RECHTSBERATUNG
Juliette Auverny-Bennetot

MARKETINGASSISTENZ
Veronica Gunlycke

HANDBUCH LAYOUT
An Ordinary Day

Wir danken unseren Partnern weltweit, besonders den langjährigen, und nicht zuletzt ganz besonders all unseren Forenmitgliedern und Unterstützern, ohne die unser Erfolg nicht möglich gewesen wäre.

EXTERNE BETA-TESTER

Alex_brunius
AshleyTayles
douglasrac
GE90-115B
greg748
hybrid87
Ixath
Jazzoid
jimmy_lam
Joel Lisk
Marnit
MatthieuL
mikeking3280
Moonlooper
slornie
Splott
Svip
TH1
vonhaubitz
zomers



KUNDENBETREUUNG

Paradox Interactive bietet seinen Kunden und Mitgliedern ein breites Dienstleistungsspektrum. Um Ihnen die bestmögliche Unterstützung bieten zu können, besuchen Sie bitte die untenstehende Adresse und wählen Sie die Option, die Ihr Problem am Besten umschreibt.

http://www.paradoxplaza.com/support/

OFFICE ADDRESS

Paradox Interactive AB, Götgatan 78, 11830 Stockholm, Sweden.

ÜBER PARADOX INTERACTIVE (HERAUSGEBER)

Paradox Interactive ist seit 1999 ein weltweit marktführender Herausgeber von Strategiespielen für den PC. Unser Unternehmen ist weltweit anerkannt für unseren Strategiespiele-Katalog, mit einer sehr großen Präsenz in den Vereinigten Staaten und Europa.

Unser stetig wachsendes Produktsortiment enthält feste Strategiespiel-Größen wie die von Kritikern gefeierten Titel Europa Universalis, Crusader Kings, Victoria und die Hearts of Iron-Serie, die allesamt von Paradox Development Studio entwickelt wurden.

In 2013 wird Paradox Interactive zahlreiche anspruchsvolle Titel auf den Markt bringen, wie z.B. die heiß ersehnten Veröffentlichungen March of the Eagles, Impire, Dungeonland, The Showdown Effect, East vs. West: A Hearts of Iron Game, Cities in Motion 2 und Europa Universalis IV. Wir werden zudem unsere Präsenz auf dem Free-to-Play Markt mit der baldigen Veröffentlichung unseres Spiels Salem: The Crafting MMO ausbauen.

Für weitere Informationen besucht bitte www.paradoxplaza.com , unsere Foren unter http://forum.paradoxplaza.com oder folgt uns bei /ParadoxInteractive und /pdxinteractive

Unsere Geschäftsstellen befinden sich in New York, USA und Stockholm, Schweden. Wir arbeiten weltweit mit anerkannten Händlern zusammen, und sind auf allen großen digitalen Download-Portalen zu finden. Wir teilen die Leidenschaft für Spiele und Spieler, und unser Ziel ist es, hochwertige und herausfordernde Spiele voll zahlloser Stunden an Spielspaß für unsere mehr als 500.000 Mitglieder starke und weiter wachsende Fangemeinde anzubieten.

ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG

WICHTIG, BITTE SORGFÄLTIG LESEN - HINWEIS: DIESE DEUTSCHE ÜBERSETZUNG DIENT NUR ALS INFORMATION. DIE ENGLISCHE VERSION DER EULA IST BINDEND.

WENN SIE DIE PLASTIKVERPACKUNG UND/ODER DAS SIEGEL DER DATENTRÄGERVERPACKUNG ENTFERNEN BZW. DIESES SOFTWAREPRODUKT HERUNTERLADEN, INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER AUF ANDERE WEISE NUTZEN, SO ERKENNEN SIE DAMIT DIE FOLGENDEN BEDINGUNGEN AN UND VERPFLICHTEN SICH DAMIT, SIE EINZUHALTEN:

1. ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG.

Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag (END USER LICENSE AGREEMENT, "**EULA**") ist eine rechtliche Vereinbarung zwischen Ihnen (einer Einzelperson oder einem Einzelunternehmen), im Folgenden manchmal als "**Sie**", "**Endbenutzer**" oder "**Lizenznehmer**" bezeichnet, und Paradox Intereractive AB ("**Paradox**"), wobei der Gegenstand der Vereinbarung das Paradox-Softwareprodukt ist, dem diese EULA beiliegt und das aus Videospiel-Software sowie eventuell verbundenen Medien, gedruckten Medien und Dokumentationen in Online-Form oder elektronischem Format besteht (zusammen "**Softwareprodukt**"). Wenn Sie mit den Bedingungen dieser EULA nicht einverstanden sind, sollten Sie das Softwareprodukt nicht installieren, kopieren, herunterladen oder nutzen und sollten sich bei dem Einzelhändler, bei dem Sie das Softwareprodukt erworben haben, nach den Umtausch- und Rückgabebedingungen erkundigen. Wenn Sie dieses Softwareprodukt auf einer Website von Paradox oder von einem dritten Vertreiber (einer "**Website**") kaufen und den Bedingungen dieser EULA nicht zustimmen, klicken Sie auf "Ablehnen". **Indem Sie die Software nutzen, erklären Sie, dass Sie diese Vereinbarung gelesen haben, sie verstehen sowie ihre Bedingungen anerkennen und einhalten, und dass Sie volljährig sind und diese EULA entweder im eigenen Namen annehmen oder als Erziehungsberechtigter eines Minderjährigen.**

2. EIGENTUM.

Es wird hiermit vereinbart, dass im Verhältnis zwischen Ihnen und Paradox alle Rechte, Anrechte und Ansprüche an dem Softwareprodukt bei Paradox liegen, unabhängig von dem Medium oder der Form des ursprünglichen Downloads bzw. Erwerbs, ob auf physischem Datenträger oder anderweitig. Sie als Lizenznehmer erwerben durch das Herunterladen, die Installation, das Kopieren oder die Nutzung dieses Produkts keinerlei Eigentumsrechte an dem Softwareprodukt.

3. ALLGEMEINES.

Paradox erteilt Ihnen lediglich eine Lizenz, das Softwareprodukt gemäß den Bedingungen dieser EULA zu nutzen; das Softwareprodukt wird Ihnen nicht verkauft. Das Softwareprodukt wird durch Urheberrechtsgesetze und internationale Urheberrechtsabkommen sowie durch andere Gesetze und Abkommen zum geistigen Eigentum geschützt. Die durch diese Lizenzvereinbarung übertragenen Rechte sind begrenzt auf die geistigen Eigentumsrechte von Paradox und seinen Lizenzgebern an dem Softwareprodukt und schließen keine übrigen Patentrechte oder geistigen Eigentumsrechte ein. **Das Softwareprodukt enthält unter Umständen Lizenzmanagementsoftware (auch bekannt als Digitale Rechteverwaltung), die Ihre Nutzung des Softwareprodukts einschränkt.**

4. SOFTWAREPRODUKT.

Der Begriff "Softwareprodukt" bezeichnet für die Zwecke dieser EULA die folgenden Elemente – einzeln oder in ihrer Gesamtheit:

A. Die Softwareprodukt-Verpackung;

B. Sämtliche Inhalte, Komponenten, Anlagen, Softwareelemente, Medien und Code-Elemente, denen diese EULA beiliegt, gleich ob auf physischem Datenträger oder über eine Website;

C. Sämtliches Gamedesign, sämtliche Charaktere, Bilder, Grafiken, Fotos, Zeichnungen, Artwork-Elemente, Cliparts, Texte, Fonts, Musiken, Geräusche, Stimmen oder andere sensorische Inhalte (der "**Spielinhalt**");

D. Verbundene erklärende Materialien und Anweisungen in Schriftform sowie alle anderen verbundenen Dokumentationen ("**Dokumentation**"); und

E. Upgrades, veränderte Versionen, Updates, Ergänzungen, Add-Ons, Erweiterungspacks und Kopien des Softwareprodukts (die "**Upgrades**"), die Ihnen eventuell von Paradox gemäß dieser EULA zur Verfügung gestellt werden.

Die Bedingungen dieser EULA gelten für alle von Paradox bereitgestellten Upgrades, welche das ursprüngliche Softwareprodukt ersetzen und/oder ergänzen, sofern einem solchen Upgrade keine separate Lizenz beigefügt ist; andernfalls gilt diese.

5. LIZENZERTEILUNG UND EINSCHRÄNKUNGEN.

A. Paradox erteilt Ihnen eine nicht exklusive, nicht übertragbare Endnutzerlizenz, das Softwareprodukt auf den lokalen Festplatten oder anderen permanenten Speichermedien eines Computers oder auf einem sonstigen Spielgerät (jeweils ein "Gerät") zu installieren und das Softwareprodukt jeweils immer nur auf einem einzigen Gerät gleichzeitig zu nutzen. Der Lizenznehmer kann das Softwareprodukt physisch von einem Gerät auf ein anderes übertragen, solange das Softwareprodukt dabei nie auf mehr als einem Gerät gleichzeitig genutzt wird.

B. Paradox autorisiert den Endnutzer, eine (1) Kopie des Softwareprodukts als Archivsicherungskopie anzulegen, sofern die Sicherungskopie des Endnutzers auf keinem Gerät installiert oder genutzt wird. Alle sonstigen Kopien, die Sie anfertigen oder genehmigen, stellen einen Verstoß gegen diese EULA dar.

C. Sofern in der Dokumentation nicht anderweitig festgelegt, ist es Ihnen nicht erlaubt, in dem Softwareprodukt enthaltene oder mit dem Softwareprodukt in Verbindung stehende Spielinhalte oder Teile davon zur Schau zu stellen, zu modifizieren, zu reproduzieren und zu vertreiben. Jede genehmigte Zurschaustellung, Modifikation, Reproduktion und jeder genehmigte Vertrieb müssen unter voller Einhaltung der Bedingungen dieser EULA erfolgen. Unter keinen Umständen verleihen Ihnen Ihre Nutzung, Zurschaustellung, Modifikation, Reproduktion oder Ihr Vertrieb der Spielinhalte geistige Eigentumsrechte oder sonstige Eigentumsrechte an den Spielinhalten oder an Logos und/oder Handels- oder Dienstleistungsmarken von Paradox. Sämtliche Rechte, Anrechte und Ansprüche liegen allein bei Paradox und seinen Lizenzgebern.

D. Mit Ausnahme des ursprünglichen Ladens des Softwareprodukts auf eine Festplatte oder ein anderes permanentes Speichermedium für Archivierungs-/Sicherungszwecke wie oben festgelegt, ist es Ihnen ohne die ausdrückliche schriftliche Zustimmung von Paradox nicht erlaubt:

i. Das Softwareprodukt zu kopieren oder zu reproduzieren, zu versteigern, zu verleihen, zu vermieten, unterzulizensieren, zu verschenken oder zu übertragen;

ii. Das Softwareprodukt elektronisch über ein LAN (Local Area Network) oder ein File Sharing-Netzwerk zu übertragen; oder

iii. Das Softwareprodukt oder begleitende Materialien zu modifizieren, zu adaptieren, zu übersetzen oder abgeleitete Werke daraus zu erstellen.

6. BESCHREIBUNG ANDERER RECHTE UND EINSCHRÄNKUNGEN.

A. Von Zeit zu Zeit kann Paradox Ihnen nach seinem alleinigen Ermessen Kundendienste im Zusammenhang mit dem Softwareprodukt leisten ("Kundendienste"). Paradox behält sich das Recht vor, die Kundendienste jederzeit und gleich aus welchem Grund zu verändern, auszusetzen oder zu beenden. Um Kundendienste in Anspruch zu nehmen, können Sie Paradox unter **support@paradoxplaza.com** oder unter **www.paradoxplaza.com/support** kontaktieren.

B. Ergänzende Software-Elemente, Code-Elemente, Inhalte oder Medien, die Ihnen im Rahmen der Kundendienste eventuell zur Verfügung gestellt werden, gelten als Teil des Softwareprodukts und unterliegen den Bedingungen dieser EULA.

C. Sie dürfen das Softwareprodukt oder Ihre Rechte aus dieser EULA nicht modifizieren, unterlizenzieren, übertragen oder abtreten, sofern dies in dieser EULA nicht ausdrücklich anderweitig festgelegt ist. Jeder Versuch, Ihre Rechte oder Pflichten anderweitig unterzulizenzieren, zu übertragen oder abzutreten, ist nichtig.

7. LAUFZEIT.

A. Diese Lizenz gilt, bis sie gekündigt wird. Der Lizenznehmer kann sie jederzeit kündigen, indem er das Softwareprodukt mit allen Kopien, gleich ob diese partiell oder vollständig sind, zerstört und alle Komponenten des Softwareprodukts entfernt. Die Laufzeit der EULA entspricht der Zeit, während derer der Endnutzer das Softwareprodukt nutzt und behält. Wenn das Softwareprodukt (gemäß den Bedingungen dieser EULA) übertragen wird, wird die Lizenz mitübertragen.

B. Ihre Rechte aus dieser EULA erlöschen automatisch und ohne Benachrichtigung durch Paradox, wenn Sie gegen die Bedingungen dieser EULA verstoßen. Paradox ist in diesem Fall nicht verpflichtet, Sie über die Kündigung zu informieren, sie erfolgt automatisch.

C. Bei Kündigung dieser EULA sind Sie verpflichtet, die Nutzung des Softwareprodukts einzustellen und alle Kopien, gleich ob diese partiell oder vollständig sind, sowie alle Sicherheitskopien, Modifikationen, gedruckten oder geschriebenen Materialien und verbundenen Teile in jeder Form zu zerstören und alle Komponenten des Softwareprodukts, die auf Ihr Gerät heruntergeladen wurden, zu entfernen.

8. GEISTIGE EIGENTUMSRECHTE.

A. Im Verhältnis zwischen Ihnen und Paradox liegen alle Rechte, Anrechte und Ansprüche an dem Softwareprodukt und an sämtlichen Modifikationen oder Verbesserungen daran und an sämtlichen dem Endnutzer zur Verfügung gestellten Upgrades, Updates oder Dokumentationen bei Paradox.

B. Sie erkennen die alleinigen Rechte von Paradox an dem Softwareprodukt an, ebenso wie die Tatsache, dass das Softwareprodukt einzigartig ist und dass Paradox Eigentümer des Softwareprodukts ist. Sofern nicht anderweitig per Gesetz erlaubt, darf der Endnutzer weder während der Laufzeit der Lizenzvereinbarung noch danach das alleinige Recht von Paradox an dem Softwareprodukt oder die Gültigkeit dieses Rechts anzweifeln oder abstreiten, ob direkt oder indirekt.

C. Sie dürfen nicht versuchen, ein Softwareprodukt zu entwickeln, welches das "Look and Feel" des Softwareprodukts nachstellt.

D. Sie verpflichten sich hiermit ausdrücklich, das Softwareprodukt nicht über das jeweils geltende gesetzliche Maß hinaus zurückzuentwickeln, zu disassemblieren, zu dekompilieren, zu übersetzen oder Informationen daraus zu extrahieren oder auf andere Weise zu versuchen, den Quellcode des Softwareprodukts abzuleiten. Sollten solche Aktivitäten nach geltendem Recht erlaubt sein, müssen sämtliche von Ihnen oder von einem von Ihnen beauftragten Dritten entdeckten Informationen unverzüglich Paradox offen gelegt werden, woraufhin sie als vertrauliche Informationen von Paradox gelten.

9. BESTIMMUNGEN ZU AUSFUHRGESETZEN.

Sie dürfen das Softwareprodukt nicht exportieren oder re-exportieren, sofern dies nicht von den Gesetzen der Vereinigten Staaten von Amerika und den Gesetzen der Gerichtsbarkeit, in dem das Softwareprodukt erworben wurde, ausdrücklich genehmigt wird. Insbesondere darf das Softwareprodukt nicht exportiert oder re-exportiert werden (a) in Länder (oder an Staatsbürger oder Einwohner von Ländern), für welche die USA ein Warenembargo verhängt hat, und (b) an Personen, die auf der "List of Specially Designated Nationals" des US-Finanzministeriums oder auf der "Denied Person's List" oder "Entity List" der US-Handelskammer stehen. Indem Sie das Softwareprodukt oder Komponenten davon installieren oder nutzen, sichern Sie zu, dass Sie sich nicht in einem solchen Land befinden, sich nicht unter der Kontrolle eines solchen Landes befinden, kein Staatsbürger oder Einwohner eines solchen Landes sind und nicht auf einer solchen Liste stehen.

10. GEWÄHRLEISTUNGSBESCHRÄNKUNG.

SIE STIMMEN AUSDRÜCKLICH ZU, DASS DIE NUTZUNG DES SOFTWAREPRODUKTS AUF IHR ALLEINIGES RISIKO ERFOLGT UND DASS DAS GESAMTE RISIKO HINSICHTLICH QUALITÄT, LEISTUNG UND GENAUIGKEIT BEI IHNEN LIEGT. SOWEIT NACH GELTENDEM RECHT MÖGLICH WIRD DAS SOFTWAREPRODUKT "WIE BESEHEN" BEREITGESTELLT, MIT ALLEN MÄNGELN UND OHNE JEDE GEWÄHRLEISTUNG, UND PARADOX SOWIE SEINE PARTNER (FÜR DIE ZWECKE DER ABSCHNITTE 10 UND 11 ZUSAMMENFASSEND ALS "PARADOX" BEZEICHNET) SCHLIESSEN HIERMIT JEDE GEWÄHRLEISTUNG IN BEZUG AUF DAS SOFTWAREPRODUKT AUS, GLEICH OB STILLSCHWEIGEND ODER AUSDRÜCKLICH, INBESONDERE DIE STILLSCHWEIGENDEN GEWÄHRLEISTUNGEN DER MARKTGÄNGIGKEIT, ZUFRIEDENSTELLENDEN QUALITÄT, EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, GENAUIGKEIT, UNGESTÖRTEN NUTZUNG UND NICHTVERLETZUNG DER RECHTE DRITTER. PARADOX GIBT KEINE GEWÄHRLEISTUNG GEGEN STÖRUNGEN IHRER NUTZUNG DES SOFTWAREPRODUKTS, DASS DIE FUNKTIONEN DES SOFTWAREPRODUKTS IHREN ANFORDERUNGEN ENTSPRECHEN, DASS DER BETRIEB DES SOFTWAREPRODUKTS UNUNTERBROCHEN UND FEHLERFREI IST ODER DASS MÄNGEL AN DEM SOFTWAREPRODUKT BEHOBEN WERDEN. MÜNDLICHE ODER SCHRIFTLICHE INFORMATIONEN ODER AUSSAGEN VON PARADOX ODER EINEM VON PARADOX AUTORISIERTEN VERTRETER BEGRÜNDEN UNTER KEINEN UMSTÄNDEN EINE GEWÄHRLEISTUNG. SOLLTE SICH DAS SOFTWAREPRODUKT ALS MANGELHAFT ERWEISEN, ÜBERNEHMEN SIE DIE GESAMTEN KOSTEN FÜR ALLE NOTWENDIGEN SERVICE-, REPARATUR- ODER KORREKTURARBEITEN. IN EINIGEN GERICHTSBARKEITEN IST DER AUSSCHLUSS VON STILLSCHWEIGENDEN GEWÄHRLEISTUNGEN ODER DIE BESCHRÄNKUNG VON VERBRAUCHERRECHTEN NICHT MÖGLICH, WESHALB DIE OBIGEN BESCHRÄNKUNGEN UND AUSSCHLÜSSE UNTER UMSTÄNDEN NICHT FÜR SIE GELTEN.

11. HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG.

SOWEIT NACH GELTENDEM RECHT ZULÄSSIG HAFTEN PARADOX, SEINE PARTNER UND LIZENZNEHMER UNTER KEINEN UMSTÄNDEN FÜR BESONDERE, BEILÄUFIGE, INDIREKTE ODER FOLGESCHÄDEN JEDWEDER ART (INBESONDERE ENTGANGENE GEWINNE, GESCHÄFTSUNTERBRECHUNG, VERLUST VON GESCHÄFTSINFORMATIONEN ODER SONSTIGE MONETÄRE VERLUSTE), DIE SICH ERGEBEN IM ZUSAMMENHANG MIT DER NUTZUNG ODER DER UNMÖGLICHKEIT DER NUTZUNG DES SOFTWAREPRODUKTS, MIT EINEM IN DEM SOFTWAREPRODUKT ENTHALTENEN ODER DURCH DAS SOFTWAREPRODUKT VERURSACHTEN FEHLER, INSBESONDERE DURCH KOMPROMITTIERUNG DER SICHERHEIT IHRES GERÄTS, IHRES BETRIEBSSYSTEMS ODER IHRER DATEIEN, ODER DURCH DIE BEREITSTELLUNG ODER DAS VERSÄUMEN DER BEREITSTELLUNG VON KUNDENDIENSTEN, SELBST WENN PARADOX AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWIESEN WURDE. AUF JEDEN FALL IST DIE GESAMTHAFTUNG VON PARADOX AUS SÄMTLICHEN BEDINGUNGEN DIESER EULA BEGRENZT AUF DEN VON IHNEN TATSÄCHLICH FÜR DAS SOFTWAREPRODUKT ENTRICHTETEN BETRAG ODER ERSATZ DES SOFTWAREPRODUKTS MIT EINEM PRODUKT VON VERGLEICHBAREM VERKAUFSPREIS, WOBEI PARADOX NACH ALLEINIGEM ERMESSEN ENTSCHEIDET, OB SIE DEN BETRAG ERSTATTET ODER DAS PRODUKT ERSETZT BEKOMMEN; SOLLTEN SIE JEDOCH EINEN KUNDENDIENSTVERTRAG ABGESCHLOSSEN HABEN, WIRD DIE GESAMTE HAFTUNG VON PARADOX IN ZUSAMMENHANG MIT KUNDENDIENSTEN DURCH DIE BEDINGUNGEN DIESES KUNDENDIENSTVERTRAGS GEREGELT. DA EINIGE GERICHTSBARKEITEN KEINE HAFTUNGSAUSSCHLÜSSE ODER -BESCHRÄNKUNGEN ERLAUBEN, GELTEN DIE OBIGEN EINSCHRÄNKUNGEN UNTER UMSTÄNDEN NICHT FÜR SIE.

12. MÄNGEL UND SICHERHEITSWARNUNG.

A. UNBESCHADET DES VORSTEHENDEN GEWÄHRLEISTET PARADOX KEINEN DAUERHAFTEN, FEHLERFREIEN, SICHEREN ODER VIRUSFREIEN BETRIEB DES SOFTWAREPRODUKTS.

B. **WARNUNG: INDEM SIE DAS SOFTWAREPRODUKT INSTALLIEREN UND/ODER NUTZEN, INSTALLIEREN SIE AUF IHREM GERÄT UNTER UMSTÄNDEN SOFTWARE, DIE MUTMASSLICH DIE SICHERHEIT IHRES GERÄTS KOMPROMITTIERT, SEINES BETRIEBSSYSTEMS UND SEINER DATEIEN. SOLLTEN SIE DAS SOFTWAREPRODUKT DEINSTALLIEREN MÖCHTEN, WEIL SIE GLAUBEN, DIE SICHERHEIT IHRES GERÄTS, IHRES BETRIEBSSYSTEMS ODER IHRER DATEIEN WURDE KOMPROMITTIERT, MÜSSEN SIE UNTER UMSTÄNDEN EINE GETRENNTE ROUTINE ZUR DEINSTALLATION DES SICHERHEITSGEFÄHRDENDEN FEATURES STARTEN. SCHÄDEN, DIE IHNEN DURCH SOLCHE MUTMASSLICHEN SICHERHEITSVERSTÖSSE ENTSTEHEN, UNTERLIEGEN DEN UNTEN STEHENDEN HAFTUNGSEINSCHRÄNKUNGEN.**

13. FREISTELLUNG.

Sie verpflichten sich hiermit, Paradox und seine Partner sowie ihre jeweiligen Geschäftsführer, Angestellten, Vertreter, Lizenznehmer (Sie selbst ausgeschlossen), Unterlizenznehmer (Sie selbst ausgeschlossen), Rechtsnachfolger und Abtretungsempfänger

freizustellen von sämtlicher Haftung sowie sämtlichen Kosten, Verlusten, Schäden und Ausgaben (insbesondere angemessene Anwaltskosten) aus sämtlichen Klagen und Forderungen im Zusammenhang mit und/oder sich ergebend aus (a) einem Verstoß Ihrerseits durch die Bedingungen dieser EULA; (b) einer Verletzung Ihrerseits der Rechte eines Dritten; oder (c) Ihrem Gebrauch bzw. Missbrauch des Softwareprodukts. Ihre in dem unmittelbar vorstehenden Satz festgelegten Freistellungsverpflichtungen haben auch nach Kündigung dieser EULA weiterhin Bestand.

14. GELTENDES RECHT.

Diese EULA unterliegt den Gesetzen des amerikanischen Bundesstaates New York und der Vereinigten Staaten von Amerika. Die Anwendung des Übereinkommens der Vereinten Nationen über den internationalen Warenverkauf wird ausdrücklich ausgeschlossen. Indem Sie diesen Bedingungen zustimmen, erklären Sie sich damit einverstanden, dass sämtliche Dispute im Zusammenhang mit dieser EULA der alleinigen persönlichen und sachlichen Zuständigkeit der Gerichte von New York, New York, USA unterliegen, und Sie verzichten auf jedes Recht, sich an Sammelklagen oder ähnlichen Klagen zu beteiligen. Paradox behält sich das Recht vor, vor jedem Gericht weltweit rechtliche Schritte gegen Sie einzuleiten oder Rechtsmittel gegen Sie zu beantragen.

15. SALVATORISCHE KLAUSEL.

Ein Versäumnis von Seiten Paradox, auf einen Verstoß gegen die Bedingungen dieser EULA durch Sie oder andere Parteien zu reagieren, stellt keinen Verzicht auf unser Recht dar, auf folgende oder ähnliche Verstöße zu reagieren. Sollte ein zuständiges Gericht einzelne Bestimmungen dieser EULA für unwirksam erklären, so behalten die übrigen Bedingungen dieser EULA ihre volle Gültigkeit.

16. ALLE IN DIESEM VERTRAG NICHT AUSDRÜCKLICH GEWÄHRTEN RECHTE SIND PARADOX VORBEHALTEN.





WWW.CITIESINMOTION.COM

@CITIESINMOTION • /CITIESINMOTION
HTTP://FORUM.PARADOXPLAZA.COM
WWW.PARADOXPLAZA.COM